

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/KR05/001014

International filing date: 08 April 2005 (08.04.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: KR
Number: 10-2004-0024100
Filing date: 08 April 2004 (08.04.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 30 June 2005 (30.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office

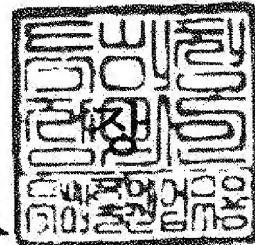
출 원 번 호 : 특허출원 2004년 제 0024100 호
Application Number 10-2004-0024100

출 원 일 자 : 2004년 04월 08일
Date of Application APR 08, 2004

출 원 인 : 엔에이치엔(주)
Applicant(s) NHN Corporation

2005 년 06 월 09 일

특 허 청
COMMISSIONER



【서지사항】

【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2004.04.08
【발명의 국문명칭】	사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법
【발명의 영문명칭】	INTERNET GAME SERVICE SYSTEM FOR RANDOMLY ALLOCATING GMAE CHANNELS ACCORDING TO USER BEHAVIOR PATTERNS AND METHOD THEREOF
【출원인】	
【명칭】	엔에이치엔(주)
【출원인코드】	1-1999-037388-8
【대리인】	
【명칭】	유미특허법인
【대리인코드】	9-2001-100003-6
【지정된변리사】	이원일
【포괄위임등록번호】	2002-070004-2
【발명자】	
【성명의 국문표기】	유원석
【성명의 영문표기】	Y00,WON SEOK
【주민등록번호】	810217-1012821
【우편번호】	158-770
【주소】	서울특별시 양천구 신정1동 목동신시가지아파트 1017동 802호
【국적】	KR

【취지】 특허법 제42조의 규정에 의하여 위와 같이 출원합니다. 대
리인 유미특허법
인 (인)

【수수료】

【기본출원료】	0 면	38,000 원
【가산출원료】	37 면	0 원
【우선권주장료】	0 건	0 원
【심사청구료】	0 항	0 원
【합계】		38,000 원

【요약서】

【요약】

본 발명은 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것이다. 이러한 인터넷 게임 서비스 시스템은 동일하거나 유사한 게임 행태를 가진 사용자들이 모여서 게임을 수행할 수 있도록 하기 위해 사용자 행태 데이터베이스, 채널 데이터베이스, 채널 서버 및 게임 서버를 포함한다. 사용자 행태 데이터베이스는 게임별 사용자 행태를 분류하기 위한 다수의 행태 분류 기준 및 사용자에 대한 게임 행태 정보를 저장한다. 채널 데이터베이스는 게임별 랜덤채널의 목록 및 랜덤채널에 개설되어 있는 게임 방 관련 데이터를 저장한다. 채널 서버는, 사용자 행태 데이터베이스에 따른 각 사용자별 행태 정보에 따라 채널 데이터베이스에 있는 랜덤채널들 중 하나를 선택하고, 선택된 랜덤채널 내에 개설된 게임 방 관련 데이터를 제공하며, 사용자가 제공된 게임 방 중 특정 게임 방을 선택하는 경우, 선택된 게임 방 내에 사용자를 입장시킨다. 게임 서버는 채널 서버에 의해 각 게임 방에 입장한 사용자에게 대한 게임 서비스를 제공하며, 게임 서비스 중에 사용자 행태 데이터베이스에 저장된 행태 기준을 사용하여 게임을 수행하는 각 사용자들의 게임 행태를 결정하여 사용자 행태 데이터베이스에 저장한다. 본 발명에 따르면, 각 사용자들의 게임 행태에 따라 동일하거나 유사한 게임 행태를 가진 사용자들끼리 모여서 게임을 수행하도록 함으로써, 사용자들이 게임에 대한 흥미를 잃지 않도록 할 수 있다.

【대표도】

도 1

【색인어】

게임 행태, 불량 사용자, 선량한 사용자, 랜덤채널, 행태 기준, 행태 분류

【명세서】

【발명의 명칭】

사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법 {INTERNET GAME SERVICE SYSTEM FOR RANDOMLY ALLOCATING GMAE CHANNELS ACCORDING TO USER BEHAVIOR PATTERNS AND METHOD THEREOF}

【도면의 간단한 설명】

- <1> 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템의 블록도이다.
- <2> 도 2는 도 1에 도시된 채널/랜덤채널 데이터베이스의 상세 블록도이다.
- <3> 도 3은 도 1에 도시된 사용자 행태 데이터베이스의 상세 블록도이다.
- <4> 도 4는 도 1에 도시된 채널 서버의 상세 블록도이다.
- <5> 도 5는 도 1에 도시된 게임 서버의 상세 블록도이다.
- <6> 도 6은 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 방법의 흐름도이다.
- <7> 도 7은 도 6에 도시된 인터넷 게임 서비스 방법 중 게임 진행 중 사용자별 게임 행태를 기록하는 과정에 대한 상세 흐름도이다.
- <8> 도 8은 도 7에 도시된 사용자별 게임 행태 기록 과정 중 사용자 행태 감시 과정의 예를 도시한 흐름도이다.

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<9> 본 발명은 인터넷을 통하여 게임을 서비스하는 게임 서비스에 관한 것으로, 보다 구체적으로 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

<10> 최근, 인터넷 보급이 급격하게 증가됨에 따라 인터넷이라는 동질의 매체를 통하여 여러 종류의 서비스가 이루어지고 있다. 특히, 게임 서비스는 인터넷을 통해 제공되는 서비스 중에서 많은 사용자들이 이용하는 서비스로 다양한 게임들이 서비스되고 있다. 특히 승리의 대가로 게임 포인트를 주고 받는 대전(對戰) 게임들이 서비스되고 있다. 예를 들어, 1:1 대전의 맞고 등의 고스톱 게임, 포커 등의 카드 게임 등이 사용자들이 많이 찾고 있는 대표적인 게임 서비스들이다.

<11> 사용자들이 이러한 게임 서비스를 통해 게임을 수행하기 위해서는 해당 게임 서비스를 제공하는 서버에 접속한 후, 해당 서버가 제공하는 웹페이지를 통해 수행하고자 하는 게임을 선택한다. 그러면, 해당 서버는 사용자에게 해당 게임을 이용할 수 있는 여러 채널의 목록을 표시하고, 사용자가 특정 채널을 선택하면 선택된 채널에 속한 여러 게임 방의 목록을 표시한다. 사용자가 자신의 컴퓨터에 표시된 게임 방 중에서 하나의 게임 방을 선택하거나 또는 새로운 게임 방을 직접 개설하면, 해당 서버는 사용자가 선택하거나 개설한 게임 방에서 해당 사용자가 다른 사용자와 함께 게임을 수행할 수 있도록 게임 화면을 표시한다.

<12> 일반적으로, 사용자가 인터넷을 통하여 게임을 즐기기 위해서는 상기와 같은 과정을 거쳐야 하는데, 상기 과정에서 다수의 사용자가 특정 게임 방에 입장하여 게임을 진행할 때 서로 잘 알고 있는 불량 사용자들, 즉 서로 짜고 게임을 진행하는 불량 사용자들이 함께 입장하여 게임 진행시 서로 짜고서 게임을 수행함으로써 선량한 사용자들에게 피해를 주는 문제점이 있다.

<13> 또한, 게임 수준이 높거나 경험이 많은 사용자들은 게임을 수행하는 행태가 유사한 사용자들끼리 모여서 게임을 수행하기를 원하기도 한다. 따라서, 이러한 사용자들의 요구를 수용할 수 있는 인터넷 게임 서비스가 요구되고 있다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<14> 따라서, 본 발명의 기술적 과제는 상기한 문제점을 해결하고자 하는 것으로, 사용자들의 게임 행태를 분류하여 유사한 게임 행태를 가지는 사용자들끼리 동일한 채널에 모여서 게임을 수행할 수 있도록 하는 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법을 제공하는 것이다.

<15> 본 발명의 다른 기술적 과제는, 사용자들을 불량한 사용자와 선량한 사용자로 분류하여 선량한 사용자들이 불량 사용자들과 동일한 채널 내에서 게임을 수행하지 않도록 하는 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템 및 그 방법을 제공하는 것이다.

【발명의 구성】

<16> 상기 과제를 달성하기 위한 본 발명의 하나의 특징에 따른 인터넷 게임 서비

스 시스템은,

<17> 인터넷에 접속된 다수의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 시스템으로서,

<18> 게임별 사용자 행태를 분류하기 위한 다수의 행태 분류 기준 및 사용자에게 대한 게임 행태 정보를 저장하는 사용자 행태 데이터베이스; 게임별 랜덤채널의 목록 및 상기 랜덤채널에 개설되어 있는 게임 방 관련 데이터를 저장하는 채널 데이터베이스; 상기 사용자 행태 데이터베이스에 따른 각 사용자별 행태 정보에 따라 상기 채널 데이터베이스에 있는 랜덤채널들 중 하나를 선택하고, 상기 선택된 랜덤채널 내에 개설된 게임 방 관련 데이터를 제공하며, 사용자가 상기 제공된 게임 방 중 특정 게임 방을 선택하는 경우, 선택된 게임 방 내에 상기 사용자를 입장시키는 채널 서버; 및 상기 채널 서버에 의해 각 게임 방에 입장한 사용자들에 대한 게임 서비스를 제공하며, 게임 서비스 중에 상기 사용자 행태 데이터베이스에 저장된 행태 기준을 사용하여 상기 게임을 수행하는 각 사용자들의 게임 행태를 결정하여 상기 사용자 행태 데이터베이스에 저장하는 게임 서버를 포함한다.

<19> 본 발명의 다른 실시예에 따른 인터넷 게임 서비스 방법은,

<20> 인터넷에 접속된 다수의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 방법으로서,

<21> a) 사용자가 선택한 게임에 대한 사용자의 게임 행태를 판단하는 단계; b) 상기 판단된 사용자의 게임 행태에 따라 특정 랜덤채널-여기서 랜덤채널은 사용자가 직접 선택할 수 없는 채널임-을 선택하는 단계; c) 상기 선택된 특정 랜덤채널 내에 있는 게임 방을 사용자에게 표시하여 선택하도록 하는 단계; 및 d) 사용자에게 의해 선택된 상기 특정 랜덤채널내의 게임 방에서 사용자들이 게임을 진행하도록

제어하는 동시에, 게임을 진행하는 사용자들의 게임 행태를 분석하여 기록하는 단계를 포함한다.

<22> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템에 대해서 상세하게 설명한다.

<23> 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템의 블록도이다.

<24> 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 시스템은 웹 서버(100), 채널/랜덤채널 데이터베이스(200), 사용자 행태 데이터베이스(300), 채널 서버(400), 게임 데이터베이스(500) 및 게임 서버(600)를 포함한다.

<25> 웹 서버(100)는 인터넷(800)을 통해 접속되는 다수의 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에게 고스톱, 포커 등의 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑물 등의 여러 서비스를 제공하는 서버이다. 여기서, 다수의 사용자들이 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)를 사용하는 것으로 표시하고 있지만, 컴퓨터 이외에 인터넷(800)을 통해 웹 서버(100)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말기일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말기, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용자에게 의해 사용될 수 있다.

<26> 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)는 각 게임별 일반 채널 및 랜덤채널 관련 데이터는 물론 각 일반 채널 및 랜덤채널에 개설되어 있는 게임 방 관련 데이터를

저장한다. 여기서, 일반 게임 채널이 사용자에게 의해 선택되어 입장이 가능한 것에 비해, 랜덤채널은 사용자에게 의해 선택되어 입장이 되는 것이 아니라 사용자의 랜덤 채널 입장 의사가 있는 경우, 사용자의 게임 행태에 따라 자동으로 랜덤하게 선택된다. 이 때, 랜덤채널이 랜덤하게 선택되는 것으로 설명하였지만, 이것은 여러 개의 랜덤채널 중에서 정해진 랜덤채널이 있다는 것이 아니라, 사용자의 게임 행태 분류에 따라 결정되는 어느 랜덤채널이 선택될 수 있다는 것을 나타낸다.

<27> 사용자 행태 데이터베이스(300)는 각 사용자가 게임을 수행하는 행동 특성을 분류하여 사용자별로 저장한다. 사용자의 게임 행태 분류에는 다른 사용자와 짜고 게임을 수행하는 등의 불량 사용자와 그렇지 않은 선량한 사용자의 분류, 게임 이용률에 따른 분류, 베팅 정도에 따른 분류 등, 각 게임의 특성에 따라 여러 가지의 행태가 있을 수 있다.

<28> 채널 서버(400)는 웹 서버(100)를 통해 사용자가 게임을 선택하는 경우, 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)를 참조하여 선택된 게임 관련 일반 채널 및 랜덤채널과, 각 일반 채널별 게임 방 목록 등을 사용자에게 제공한다. 이 때, 랜덤채널에 대해서는 그 랜덤채널 목록은 표시하지 않고, 랜덤채널로 입장할 수 있도록 선택을 위한 표시만 제공되고, 사용자에게 의해 그 표시가 선택되는 경우, 채널 서버(400)가 사용자 행태 데이터베이스(400)를 참조하여 사용자의 행태에 따라 랜덤채널을 선택하여 입장시킨 후, 해당 랜덤채널에 속한 게임 방 목록을 사용자에게 표시한다. 따라서, 채널 서버(400)에 의해 선택된 랜덤채널 내에는 그 사용자와 유사한 게임 행태를 가지는 사용자들이 입장하게 된다.

<29> 사용자는 채널 서버(400)가 제공하는 일반 채널 목록 및 게임 방 목록을 통해서 자신이 게임을 수행하고자 하는 채널과 그 채널에 속한 특정 게임 방을 선택할 수 있으며, 또한 랜덤채널을 통해서 자신의 게임 행태와 유사한 행태를 가지는 사용자들이 입장한 랜덤채널에 입장하여 그 랜덤채널에 속한 특정 게임 방을 선택할 수 있다. 여기서, 사용자가 웹 서버(100)를 통해 게임을 선택하면, 웹 서버(100)는 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 미리 설치되어 있는 게임용 사용자 프로그램을 기동시키고, 기동된 사용자 프로그램에 의해 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)가 인터넷(800)을 통해 채널 서버(400)에 접속되므로 채널 서버(400)와 웹 서버(100)가 직접 연결될 필요는 없다. 따라서, 웹 서버(100)는 사용자에 의해 필요할 때만 연결된다는 의미로 도 1에 도시된 바와 같이 점선으로 그 연결 관계를 나타내었다.

<30> 또한, 채널 서버(400)는 사용자들이 게임을 진행하는 중에도, 해당 게임 방에 새로운 사용자가 입장할 수 있게 할 수 있다. 이 때, 입장한 사용자는 다른 사용자들이 진행하는 게임을 관전하는 관전자로 대기하게 된다.

<31> 한편, 게임 데이터베이스(500)는 게임을 수행하도록 제어하기 위한 게임별 로직을 저장한다.

<32> 다음, 게임 서버(600)는 채널 서버(400)를 통해 사용자에 의해 선택된 게임 서비스를 제공한다. 즉, 게임 서버(600)는 게임 데이터베이스(500)를 참조하여 각 게임별로 정해진 게임 로직에 따라 게임을 진행한다. 예를 들어, 사용자가 포커 게임을 선택한 후 채널 서버(400)를 통해 특정 채널에서 특정 게임 방을 개설하거

나 선택하여 두 명의 사용자가 참여한 경우, 게임 서버(600)는 두 명의 사용자가 포커 게임을 수행할 수 있도록 게임 표시, 게임 진행, 게임 결과 정산 등을 수행한다.

<33> 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 예를 들어 포커 게임의 경우, 카드를 분배하는 규칙, 카드 분배 후 3장의 카드 중 하나의 카드를 선택하는 규칙, 여러 가지 베팅 규칙, 각종 게임 규칙의 달성 상황 등이 있다.

<34> 한편, 게임 서버(600)는 각 게임 방에 입장한 사용자들의 게임을 진행하는 동안의 행태를 감시하고, 게임이 종료되면 해당 사용자들의 게임 행태를 분류하여 사용자 행태 데이터베이스(300)에 각각 저장한다. 이러한 사용자의 게임 행태 분류에는 상기에서 이미 설명한 바와 같이, 불량 사용자와 선량한 사용자의 분류, 게임 이용률에 따른 분류, 베팅 정도에 따른 분류 등, 각 게임의 특성에 따라 여러 가지의 행태가 있을 수 있으며, 게임 서버(600)는 게임을 수행하는 각 사용자들의 게임 행태가 어느 분류에 속하는지를 결정하여 사용자 행태 데이터베이스(300)에 저장한다. 특히, 상기 분류에서 선량한 사용자들이 불량 사용자들로부터 피해를 입지 않도록 하기 위해 불량 사용자와 선량한 사용자를 정확하게 분류할 필요가 있다.

<35> 따라서, 게임 서버(600)는 게임을 수행하는 사용자들의 게임 행태를 정확하게 분석하여 불량 사용자와 선량한 사용자를 정확하게 분류하여야 한다. 이를 위해, 게임 서버(600)는 불량 사용자를 추출하여 분류하기 위한 기준을 가지며, 예를

들어, 첫 번째로는 채널을 기준으로 분리한다. 일반적으로 불량 사용자들은 중급 이상, 특히 고급 이상의 특정 채널 또는 포커 게임의 경우에는 풀 베팅(full betting) 채널의 게임 방 등에서만 활동하는 특징을 가지고 있으므로, 이러한 것을 채널 기준으로 삼을 수 있다. 두 번째로는, 베팅 행태를 기준으로 분리할 수 있다. 예를 들어, 포커 게임의 경우에 게임 방 내에 3인 또는 4인의 사용자들이 한조가 되어 선량한 사용자가 입장하기를 기다리는 동안에는 인건비를 줄이기 위해서 시드머니(seed money) 외의 베팅은 전혀 하지 않다가, 선량한 사용자가 입장하면 그 때부터 풀 베팅으로 게임을 진행한 후 서로 싸고서 불량 사용자 중 1명이 게임을 승리하도록 하여 모든 베팅액을 다 가져가는 경우가 있으므로, 이러한 베팅 형태도 하나의 기준으로 삼을 수 있다. 따라서, 선량한 사용자들이 게임 방에 입장하기 전까지 불량 사용자들은 대부분 최소 베팅액 또는 최초 베팅을 제외한 무베팅으로 게임을 진행하므로, 다음과 같은 [수학식 1]과 같은 공식이 적용될 수 있다.

【수학식 1】

<36> 승자의 취득액 = [시드머니 × (게임에 참여한 사람 수 - 1)] - 딜러비

<37> 여기서, 시드머니는 하나의 게임을 진행하기 위해 모든 사용자가 내는 일정 금액을 말하고, 딜러비는 하나의 게임을 진행한 대가로 게임 서버(600)가 총 베팅 금액에서 공제하는 금액을 말한다. 이 때, 딜러비는 게임 서버(600)에 따라 또는 게임의 종류에 따라 발생하지 않을 수도 있다.

<38> 상기한 기준들 이외에도 불량 사용자와 선량한 사용자를 분류하기 위한 다양

한 기준들이 있을 수 있다.

<39> 한편, 본 발명의 실시예에서는 상기한 첫 번째 기준과 두 번째 기준을 조합하여 최종적으로 불량 사용자를 분류한다. 예를 들어, 특정 채널의 게임 방, 예컨대 '폴베틱 게임 방'에서 게임을 수행하며, 두 번째 기준에 의해 불량 사용자로 간주되는 게임의 판수가 특정 판수, 예를 들어 100판 이상인 경우, 또는 '폴베틱 게임 방'에서 게임을 수행하며, 두 번째 기준에 의해 불량 사용자로 간주되는 게임의 판수가 전체 진행한 판수 대비 특정 비율, 예를 들어 50% 이상인 경우 등일 때에 해당 사용자들을 최종 불량 사용자들로 분류한다.

<40> 상기한 분류 이외에도 게임 이용률에 따라 여러 레벨의 사용자들로 분류할 수도 있고, 또한 베틱 정도에 따라 분류할 수도 있다. 예를 들어 포커 게임의 경우에서 5 번째 패를 받은 때부터 폴 베틱만을 하는 게임을 수행하는 사용자가 있거나 또는 4 번째 나아가 무조건 폴 베틱만을 하는 게임을 수행하는 사용자가 있을 수 있다. 이러한 베틱 정도도 사용자를 분류하는 기준으로 삼을 수 있다.

<41> 도 2는 도 1에 도시된 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)의 상세 블록도이다.

<42> 도 2에 도시된 바와 같이, 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)는 사용자들이 스스로 선택하여 입장 가능한 일반 채널(210-1, 210-2, ..., 210-m) 및 사용자 행태 분류에 따라 게임 행태가 유사한 사용자들끼리 자동으로 랜덤하게 입장시키는 랜덤 채널(220-1, 220-2, ..., 220-n)을 포함한다.

<43> 이러한, 랜덤채널(220-1, 220-2, ..., 220-n)은 사용자 행태별로 특정되어 있는 것이 아니고, 최초에는 채널 서버(400)에 의해 사용자 행태와 무관하게 사용자

가 입장되지만, 특정 행태의 사용자가 이미 특정 랜덤채널에 입장하여 있는 경우에는 입장한 사용자와 게임 행태가 동일하거나 유사한 사용자만이 입장할 수 있다.

<44> 도 3은 도 1에 도시된 사용자 행태 데이터베이스(300)의 상세 블록도이다.

<45> 도 3에 도시된 바와 같이, 사용자 행태 데이터베이스(300)는 사용자 행태 기준 데이터베이스(310) 및 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)를 포함한다.

<46> 사용자 행태 기준 데이터베이스(310)는 사용자의 게임 행태를 분류하기 위한 여러 행태 기준을 저장한다. 상기한 바와 같이, 불량 사용자와 선량한 사용자 분류 기준, 게임 이용률에 따른 분류 기준, 베틱 정도에 따른 분류 기준 등을 저장한다.

<47> 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)는 각 사용자별 행태 분류 정보를 저장한다.

<48> 도 4는 도 1에 도시된 채널 서버(400)의 상세 블록도이다.

<49> 도 4에 도시된 바와 같이, 채널 서버(400)는 채널 표시부(410), 랜덤채널 제어부(420), 게임 방 표시부(430) 및 채널 제어부(440)를 포함한다.

<50> 채널 표시부(410)는 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)를 참조하여 게임을 선택한 사용자가 스스로 선택하여 입장할 수 있는 일반 채널의 목록과 랜덤채널로 입장할 수 있는 채널표시를 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)를 통해 사용자에게 표시한다.

<51> 랜덤채널 제어부(420)는 사용자에게 의해 채널 표시부(410)를 통해 랜덤채널로

의 입장이 선택되는 경우, 해당 사용자의 행태에 따라 채널/랜덤채널 데이터베이스 (200)에 있는 랜덤채널(220-1, 220-2, ..., 220-n) 중 하나를 선택하여 입장할 수 있도록 제어한다.

<52> 이러한 랜덤채널 제어부(420)는 보다 구체적으로 사용자 행태 판단부(421) 및 랜덤채널 결정부(423)를 포함한다.

<53> 사용자 행태 판단부(421)는 사용자 행태 데이터베이스(300)의 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)를 참조하여 랜덤채널을 선택한 사용자의 게임 행태 분류를 판단한다.

<54> 랜덤채널 결정부(423)는 사용자 행태 판단부(421)에 의해 판단된 사용자의 행태 분류에 기초하여 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)에 있는 랜덤채널(220-1, 220-2, ..., 220-n) 중에서 해당 사용자가 입장할 랜덤채널을 결정한다. 이 때, 랜덤채널 결정부(423)는 해당 사용자를 빈 랜덤채널에 입장시키거나 또는 해당 사용자와 동일하거나 유사한 게임 행태로 분류된 사용자들이 이미 입장한 랜덤채널 중에서 랜덤하게 선택하여 입장시킬 수 있다. 예를 들어, 랜덤채널로의 입장을 선택한 사용자가 선량한 사용자로 그 게임 행태가 분류되어 있는 경우, 빈 랜덤채널로 입장을 시키거나 또는 선량한 사용자만이 입장한 랜덤채널 중에서 하나를 선택하여 입장시킨다. 이와 같이 함으로써, 사용자 행태가 동일하거나 유사한 사용자들이 모여서 게임을 수행할 수 있게 된다. 예를 들어, 선량한 사용자들은 선량한 사용자들끼리만 모여서 공평하게 게임을 진행할 수 있도록 하여, 선량한 사용자들이 불량한 사용자들과 같이 게임을 수행하여 피해를 입지 않도록 할 수 있다.

<55> 다음, 게임 방 표시부(430)는 채널 표시부(410)에 의해 일반 채널이 선택되거나 또는 랜덤채널 제어부(420)에 의해 랜덤채널이 결정된 경우, 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)를 참조하여 해당 일반 채널/랜덤채널 내에 있는 게임 방의 목록을 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)를 통해 사용자에게 표시한다.

<56> 다음, 채널 제어부(440)는 채널 표시부(410), 랜덤채널 제어부(420) 및 게임 방 표시부(430)를 제어하여, 사용자가 일반 채널 또는 랜덤채널에 입장하여 해당 채널 내에 있는 게임 방을 선택하여 입장할 수 있도록 한다.

<57> 도 5는 도 1에 도시된 게임 서버(600)의 상세 블록도이다.

<58> 도 5에 도시된 바와 같이, 게임 서버(600)는 사용자 행태 감시부(610), 사용자 행태 결정부(620), 사용자 행태 기록부(630) 및 게임 제어부(640)를 포함한다.

<59> 사용자 행태 감시부(610)는 사용자 행태 데이터베이스(300)의 사용자 행태 기준 데이터베이스(310)에 있는 각 행태 기준들을 참조하여 사용자들이 게임을 수행하는 행태를 감시한다.

<60> 사용자 행태 결정부(620)는 사용자들이 게임을 수행하는 도중이나 게임을 종료한 시점에 사용자 행태 감시부(610)에 의해 감시된 사용자들의 게임 행태 정보를 사용하여 각 사용자들의 게임 행태를 최종적으로 결정한다.

<61> 사용자 행태 기록부(630)는 사용자 행태 결정부(620)에 의해 결정된 각 사용자들의 게임 행태를 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 각각 저장한다.

<62> 다음, 게임 제어부(640)는 게임별로 정해진 게임 규칙을 게임 데이터베이스

(500)를 참조하여 사용자들이 게임을 수행할 수 있도록 게임 진행을 제어하며, 게임 진행 중 또는 게임 종료 후에 사용자 행태 감시부(610) 및 사용자 행태 결정부(620)에 의해 결정된 각 사용자들의 게임 행태를 사용자 행태 기록부(630)를 통해 상기 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 기록하도록 제어한다.

<63> 이하, 도 6을 참조하여 본 발명의 실시예에 따른 사용자별 행태에 따라 게임 채널을 랜덤하게 할당하는 인터넷 게임 서비스 방법에 대해 상세하게 설명한다.

<64> 설명 전에, 각 사용자들에 대한 게임 행태 정보가 이미 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 저장되어 있는 것으로 가정하며, 이러한 사용자 행태 정보를 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 저장하는 내용에 대해서는 추후 뒤에서 설명한다.

<65> 먼저, 다수의 사용자들은 자신의 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)를 사용하여 게임을 수행하기 위하여 웹 서버(100)가 제공하는 사용자용 프로그램을 실행시켜 직접 채널 서버(400)에 접속하거나 또는 웹 브라우저를 통해 직접 웹 서버(100)에 접속하여 수행할 게임을 선택한다(S100). 이 때, 사용자용 프로그램은 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 웹 서버(100)나 채널 서버(400)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 사용자용 프로그램을 설치할 수 있도록 제어한다.

<66> 한편, 사용자에 의해 게임이 선택되면, 채널 서버(400)의 채널 제어부(440)는 채널 표시부(410)를 통해서 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)에 저장된 해당 게임별 일반 채널 목록 및 랜덤채널 입장을 위한 표시를 웹 서버(100)를 통해 사용자

컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시하고(S110), 사용자는 자신의 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시된 일반 채널 및 랜덤채널 입장 표시 중에서 게임을 수행할 하나의 일반 채널 또는 랜덤채널 입장을 선택한다. 예를 들어 일반 채널 목록이 등급별로 표시된 경우, 사용자는 자신의 등급에 맞는 채널을 선택할 수 있다. 또한, 사용자는 자신의 게임 행태와 동일하거나 유사한 사용자와 게임을 수행하기 위해 랜덤채널을 선택한다. 예컨대, 사용자는 불량 사용자들로부터 피해를 입지 않기 위해서 랜덤채널을 선택할 수 있다.

<67> 이와 같이, 사용자에 의해 일반 채널이 선택되면(S120), 채널 서버(400)는 게임 방 표시부(430)를 통해 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)에 저장된 해당 채널에 개설된 게임 방 목록을 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시하고(S150), 사용자는 자신의 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시된 게임 방 중에서 하나의 게임 방을 선택하여 입장한다(S160).

<68> 그러나, 사용자가 랜덤채널 입장을 선택하면(S120), 채널 서버(400)는 랜덤채널 제어부(420)의 사용자 행태 판단부(421)를 통해 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 있는 해당 사용자의 게임 행태 정보를 가져와서(S130), 랜덤채널 결정부(423)를 통해 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)에 있는 랜덤채널(220-1, 220-2, ..., 220-n)들 중에서 하나를 결정한다(S140). 물론, 랜덤채널 결정부(423)는 사용자의 게임 행태에 따라 랜덤채널을 선택하며, 게임 행태가 동일하거나 유사한 사용자가 입장한 랜덤채널들이 있으면 그 중에서 하나를 랜덤하게 결정하고, 만약 그러한 랜덤채널이 없으면 빈 랜덤채널들 중에서 하나를 랜덤하게 결정한다.

<69> 이와 같이, 랜덤채널 제어부(420)에 의해 특정 랜덤채널이 선택되면, 채널 서버(400)는 게임 방 표시부(430)를 통해 채널/랜덤채널 데이터베이스(200)에 저장된 해당 랜덤채널에 개설된 게임 방 목록을 사용자 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시하고(S150), 사용자는 자신의 컴퓨터(700-1, 700-2, ..., 700-n)에 표시된 게임 방 중에서 하나의 게임 방을 선택하여 입장한다(S160).

<70> 이와 같이, 사용자가 일반 채널 또는 랜덤채널 내에 있는 특정 게임 방을 선택하여 입장하면, 게임 서버(600)는 게임 데이터베이스(500)에 저장된 게임 로직을 사용하여 각 사용자들이 게임을 진행할 수 있도록 제어하는 동시에, 각 사용자들의 게임 행태를 결정하여 기록한다(S170).

<71> 이하, 도 7 및 도 8을 참조하여 상기 게임 행태를 기록하면서 게임을 진행하는 과정(S170)에 대해 상세하게 설명한다.

<72> 먼저, 게임이 시작되면(S171), 게임 서버(600)의 사용자 행태 감시부(610)는 사용자 행태 기준 데이터베이스(310)를 참조하여 게임이 종료될 때까지 각 사용자들의 게임 중 동작 등의 게임 행태를 감시한다(S172, S173).

<73> 만약 게임이 종료되면, 사용자 행태 결정부(620)는 사용자 행태 감시부(610)에 의해 감시된 사용자들의 게임 행태 정보를 분석하여(S174), 각 사용자들의 최종 게임 행태를 결정한다(S175).

<74> 다음, 사용자 행태 기록부(630)는 사용자 행태 결정부(620)에 의해 결정된 사용자들의 게임 행태를 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 각각 기록하여 저

장한다(S176).

<75> 상기한 사용자 행태 감시 과정(S172)의 일예에 대해 도 8을 참조하여 포커 게임을 예로 들어 설명한다. 이러한 감시 과정은 사용자 행태 감시부(610)에 의해 수행된다.

<76> 먼저, 게임이 한 판 시작되면(S172-1), 패가 분배될 때마다 그 때의 각 사용자별 베팅액을 기록하며(S172-2), 이러한 기록은 해당 판이 끝날 때까지 계속 된다(S172-3).

<77> 해당 판이 끝나면, 각 사용자별로 총 베팅액을 분석하여 해당 판이 사용자 행태 기준 데이터베이스(310)에 있는 각 기준들 중 어느 하나에 속하는 지를 분석하여(S172-4) 게임 행태를 정한다. 예를 들어, 총 베팅액과 승자의 취득액을 분석하여 상기 [수학식 1]과 같은 공식이 만족된다면, 해당 판을 진행한 사용자들은 불량 사용자의 기준에 해당된다. 그리고, 추후 사용자 행태 분석 및 결정 과정(S174, S175)에서 이러한 판의 수가 특정 판수를 넘거나 또는 전체 판수와의 비율이 특정 비율을 넘게 되면 최종적을 해당 사용자들은 불량 사용자로써 분류되어 사용자 행태 정보 데이터베이스(320)에 각각 기록되어 저장되고, 추후 랜덤채널에 입장할 때에는 채널 서버(400)에 의해 불량 사용자들만이 모이는 랜덤채널이 선택될 것이다.

<78> 이상에서 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 상세하게 설명하였지만 본 발명은 이에 한정되는 것은 아니며, 그 외의 다양한 변경이나 변형이 가능하다.

<79> 예를 들어, 채널 서버(400)는 사용자들이 랜덤채널에 입장할 때 고정된 사용

자 게임 행태를 사용하는 것이 아니라, 이전에 랜덤채널 입장시 랜덤채널 결정에 사용되었던 해당 사용자의 게임 행태 정보와 다른 종류의 게임 행태 정보를 사용하여 해당 사용자에게 랜덤채널을 선택하여 입장시킬 수 있다.

<80> 또한, 상기에서는 각 사용자들의 게임 행태를 채널 서버(400)가 사용자 행태 데이터베이스(320)에서 추출하여 사용하는 것으로 설명하였지만, 본 발명의 기술적 범위는 여기에 한정되지 않고, 사용자들이 웹 서버(100)를 통해 또는 사용자 프로그램 등을 통해 직접 채널 서버(400)에 접속할 때 반드시 거쳐야 하는 로그인(login) 과정에서 로그인 과정을 수행하는 웹 서버나 별도의 로그인 서버가 사용자 행태 정보를 추출하여 채널 서버(400)로 전달할 수도 있다.

【발명의 효과】

<81> 본 발명에 따르면, 각 사용자들의 게임 행태에 따라 동일하거나 유사한 게임 행태를 가진 사용자들끼리 모여서 게임을 수행하도록 함으로써, 사용자들이 게임에 대한 흥미를 잃지 않도록 할 수 있다.

<82> 또한, 선량한 사용자들이 불량 사용자들과 동일한 채널 내에서 게임을 수행하지 않아도 되므로, 선량한 사용자에 대해서는 해당 게임에 대한 흥미를 계속 유발시킬 수 있다.

【특허청구범위】

【청구항 1】

인터넷에 접속된 다수의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 시스템에 있어서,

게임별 사용자 행태를 분류하기 위한 다수의 행태 분류 기준 및 사용자에게 대한 게임 행태 정보를 저장하는 사용자 행태 데이터베이스;

게임별 랜덤채널의 목록 및 상기 랜덤채널에 개설되어 있는 게임 방 관련 데이터를 저장하는 채널 데이터베이스;

상기 사용자 행태 데이터베이스에 따른 각 사용자별 행태 정보에 따라 상기 채널 데이터베이스에 있는 랜덤채널들 중 하나를 선택하고, 상기 선택된 랜덤채널 내에 개설된 게임 방 관련 데이터를 제공하며, 사용자가 상기 제공된 게임 방 중 특정 게임 방을 선택하는 경우, 선택된 게임 방 내에 상기 사용자를 입장시키는 채널 서버; 및

상기 채널 서버에 의해 각 게임 방에 입장한 사용자들에 대한 게임 서비스를 제공하며, 게임 서비스 중에 상기 사용자 행태 데이터베이스에 저장된 행태 기준을 사용하여 상기 게임을 수행하는 각 사용자들의 게임 행태를 결정하여 상기 사용자 행태 데이터베이스에 저장하는 게임 서버

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 2】

제1항에 있어서,

상기 사용자 행태 데이터베이스는,

게임 행태를 분류하기 위한 다수의 행태 분류 기준을 저장하는 사용자 행태
기준 데이터베이스; 및

사용자별로 행태 분류 정보를 저장하는 사용자 행태 정보 데이터베이스

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 3】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 채널 서버는 상기 사용자의 게임 행태가 동일하거나 유사한 사용자들이
동일한 랜덤채널내에 입장하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스
시스템.

【청구항 4】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 사용자의 게임 행태 분류 기준은 불량 사용자와 선량한 사용자 분류 기
준, 게임 이용률에 따른 분류 기준, 베테랑 정도에 따른 분류 기준 중에서 어느 하나
이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 5】

제4항에 있어서,

상기 불량 사용자와 선량한 사용자 분류 기준에서, 베틱이 있는 게임의 경우
불량 사용자를 분류하기 위한 기준은,

특정 채널에서만 활동하는 채널 기준; 및

선량한 사용자가 없는 경우, 베틱이 없는 베틱 기준

을 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 6】

제5항에 있어서,

상기 채널 기준 및 베틱 기준에 따라 불량 사용자로 간주되는 판의 수가 특
정 판 수 이상인 경우, 해당 사용자들을 최종으로 불량 사용자로 분류하는

것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 7】

제5항에 있어서,

상기 채널 기준 및 베틱 기준에 따라 불량 사용자로 간주되는 판의 수와 전
체 판 수와의 비율이 특정 비율 이상인 경우, 해당 사용자들을 최종으로 불량 사용
자로 분류하는

것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 8】

제1항에 있어서,

상기 채널 데이터베이스는,

게임별 일반 채널의 목록 및 상기 일반 채널에 개설되어 있는 게임 방 관련 데이터를 더 저장하고,

상기 채널 서버는

상기 채널 데이터베이스를 참조하여 사용자에게 게임별 일반 채널 및 상기 일반 채널 내에 개설된 게임 방 관련 데이터를 제공하며, 사용자가 일반 채널 내의 특정 게임 방을 선택하는 경우, 선택된 게임 방 내에서 상기 게임 서버를 통해 상기 사용자가 게임을 수행할 수 있도록 하는

것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 9】

제1항에 있어서,

상기 채널 서버는,

상기 채널 데이터베이스를 참조하여 랜덤채널로 입장할 수 있는 채널표시를 사용자에게 표시하는 채널 표시부;

상기 채널 표시부를 통해 랜덤채널로의 입장이 선택되는 경우, 상기 사용자 행태 데이터베이스에 저장된 해당 사용자의 게임 행태에 따라 상기 채널 데이터베이스에 있는 랜덤채널 중 하나를 선택하여 입장할 수 있도록 제어하는 랜덤채널 제어부;

상기 랜덤채널 제어부에 의해 랜덤채널이 결정된 경우, 상기 채널 데이터베이스를 참조하여 상기 결정된 랜덤채널 내에 있는 게임 방의 목록을 사용자에게 표

시하는 게임 방 표시부; 및

상기 채널 표시부, 랜덤채널 제어부 및 게임 방 표시부를 제어하여, 사용자가 랜덤채널에 입장하여 해당 채널 내에 있는 게임 방을 선택하여 입장할 수 있도록 제어하는 채널 제어부

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 10】

제9항에 있어서,

상기 랜덤채널 제어부는,

상기 사용자 행태 데이터베이스를 참조하여 상기 랜덤채널을 선택한 사용자의 게임 행태 분류를 판단하는 사용자 행태 판단부; 및

상기 사용자 행태 판단부에 의해 판단된 사용자의 행태 분류에 기초하여 상기 채널 데이터베이스에 있는 랜덤채널 중에서 해당 사용자가 입장할 랜덤채널을 결정하는 채널 결정부

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 11】

제1항에 있어서,

상기 사용자 행태 데이터베이스에 있는 각 행태 기준들을 참조하여 사용자들이 게임을 수행하는 행태를 감시하는 사용자 행태 감시부;

사용자들이 게임을 수행하는 도중이나 게임을 종료한 시점에 상기 사용자 행

태 감시부에 의해 감시된 사용자들의 게임 행태 정보를 사용하여 각 사용자들의 게임 행태를 최종적으로 결정하는 사용자 행태 결정부;

상기 사용자 행태 결정부에 의해 결정된 각 사용자들의 게임 행태를 상기 사용자 행태 데이터베이스에 사용자별로 각각 저장하는 사용자 행태 기록부; 및

게임별로 정해진 게임 규칙을 참조하여 사용자들이 게임을 수행할 수 있도록 게임 진행을 제어하며, 게임 진행 중이나 게임 종료 후에 상기 사용자 행태 감시부 및 사용자 행태 결정부에 의해 결정된 각 사용자들의 게임 행태를 상기 사용자 행태 기록부를 통해 상기 사용자 행태 데이터베이스에 기록하도록 제어하는 게임 제어부

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 시스템.

【청구항 12】

인터넷에 접속된 다수의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 방법에 있어서,

a) 사용자가 선택한 게임에 대한 사용자의 게임 행태를 판단하는 단계;

b) 상기 판단된 사용자의 게임 행태에 따라 특정 랜덤채널-여기서 랜덤채널은 사용자가 직접 선택할 수 없는 채널임-을 선택하는 단계;

c) 상기 선택된 특정 랜덤채널 내에 있는 게임 방을 사용자에게 표시하여 선택하도록 하는 단계; 및

d) 사용자에 의해 선택된 상기 특정 랜덤채널내의 게임 방에서 사용자들이 게임을 진행하도록 제어하는 동시에, 게임을 진행하는 사용자들의 게임 행태를 분

석하여 기록하는 단계

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 13】

제12항에 있어서,

상기 a) 단계 전에,

상기 사용자가 선택한 게임에 대한 일반 채널 목록 표시 및 랜덤채널로의 입장을 위한 표시를 수행하는 단계; 및

사용자에 의해 상기 랜덤채널로의 입장을 위한 표시가 선택되는 경우, 사용자별로 미리 게임 행태가 저장된 저장장치에서 상기 사용자의 게임 행태를 제공하는 단계

를 더 포함하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 14】

제12항에 있어서,

상기 b) 단계에서,

게임 행태가 동일하거나 유사한 사용자들이 동일한 랜덤채널에 입장하도록 상기 랜덤채널을 선택하는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 15】

제14항에 있어서,

상기 사용자와 동일하거나 유사한 게임 행태를 가진 사용자가 입장한 랜덤채

널이 없는 경우, 비어 있는 랜덤채널을 선택하는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 16】

제14항에 있어서,

상기 사용자와 동일하거나 유사한 게임 행태를 가진 사용자가 입장한 랜덤채널이 다수 개 있는 경우, 상기 랜덤채널들 중에서 어느 하나의 랜덤채널을 자동으로 랜덤하게 선택하는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 17】

제14항에 있어서,

상기 사용자에 대한 랜덤채널 선택시, 이전에 상기 사용자가 랜덤채널에 입장할 때 사용된 상기 사용자의 게임 행태 정보 이외의 다른 게임 행태 정보가 사용 되는 것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 18】

제16항에 있어서,

상기 d) 단계는,

i) 상기 게임이 진행되는 동안에 상기 사용자들의 게임 행태를 감시하는 단계;

ii) 상기 게임이 종료된 후에 상기 감시 결과에 따라 상기 사용자들의 게임 행태를 분석하는 단계;

iii) 상기 분석 결과에 따라 상기 사용자들의 게임 행태를 결정하는 단계;
및

iv) 상기 결정된 사용자들의 게임 행태를 각 사용자별로 기록하는 단계
를 포함하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 19】

제18항에 있어서,

상기 i) 단계는, 상기 게임이 베팅이 있는 게임인 경우,

각 판이 진행되는 동안의 각 사용자들의 베팅액을 기록하는 단계;

각 판이 종료된 후에, 상기 각 사용자들의 총 베팅액을 분석하는 단계; 및

상기 분석 결과에 따라 각 사용자들의 게임 행태를 결정하는 단계

를 포함하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【청구항 20】

인터넷에 접속된 다수의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 방법에 있어서,

a) 사용자가 선택한 게임에 대한 사용자의 게임 행태를 판단하는 단계;

b) 상기 판단된 사용자의 게임 행태에 따라 특정 랜덤채널-여기서 랜덤채널
은 사용자가 직접 선택할 수 없는 채널임-을 선택하는 단계;

c) 상기 선택된 특정 랜덤채널 내에 있는 게임 방을 사용자에게 표시하여 선택하도록 하는 단계; 및

d) 사용자에 의해 선택된 상기 특정 랜덤채널내의 게임 방에서 사용자들이

게임을 진행하도록 제어하는 동시에, 게임을 진행하는 사용자들의 게임 행태를 분석하여 기록하는 단계

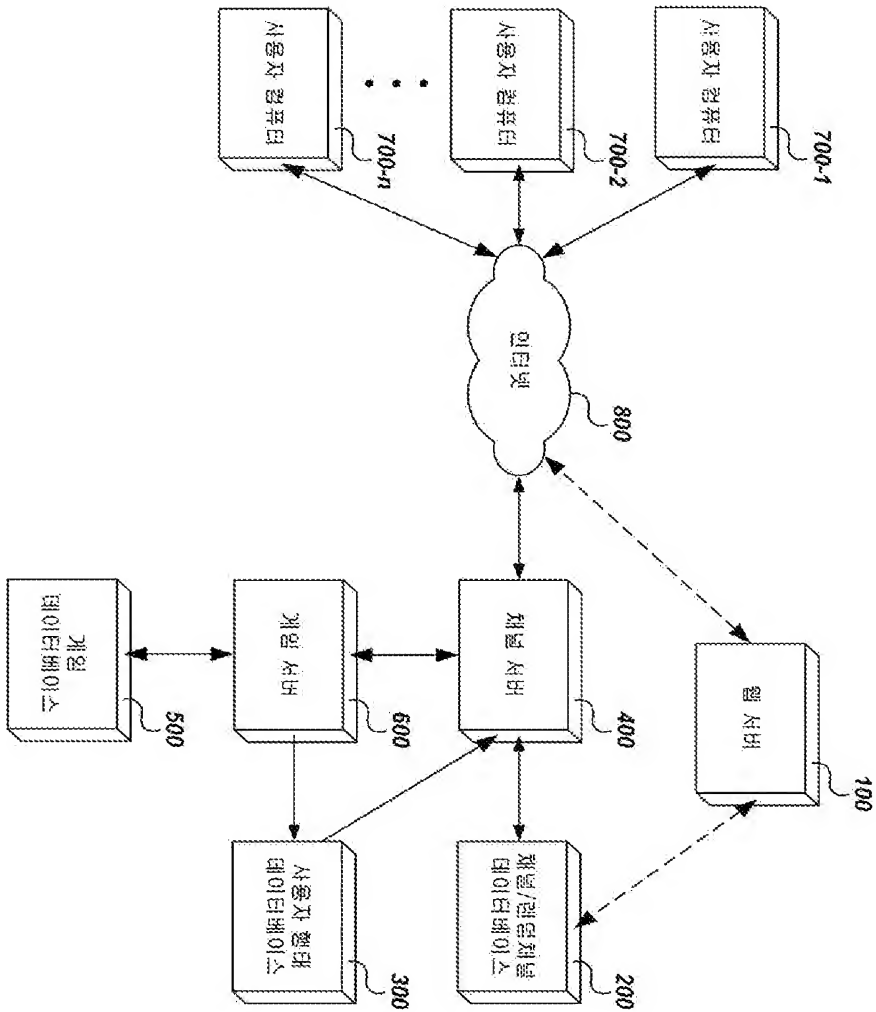
를 포함하며,

상기 사용자의 게임 행태를 분류하는 기준은 불량 사용자와 선량한 사용자 분류 기준, 게임 이용률에 따른 분류 기준, 베틱 정도에 따른 분류 기준 중에서 어느 하나 이상을 포함하는

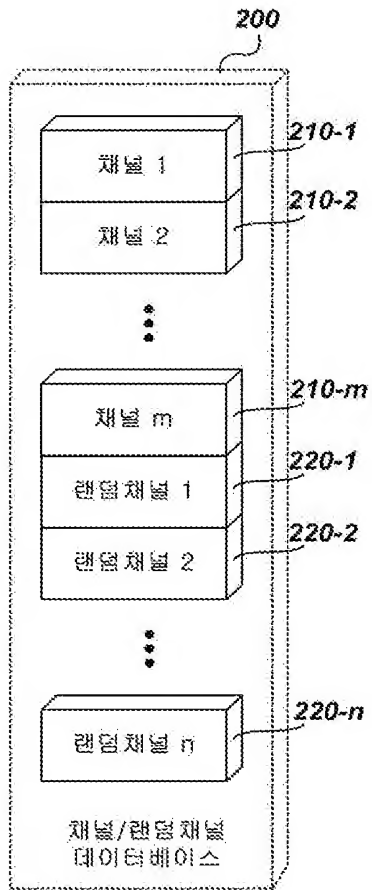
것을 특징으로 하는 인터넷 게임 서비스 방법.

【도면】

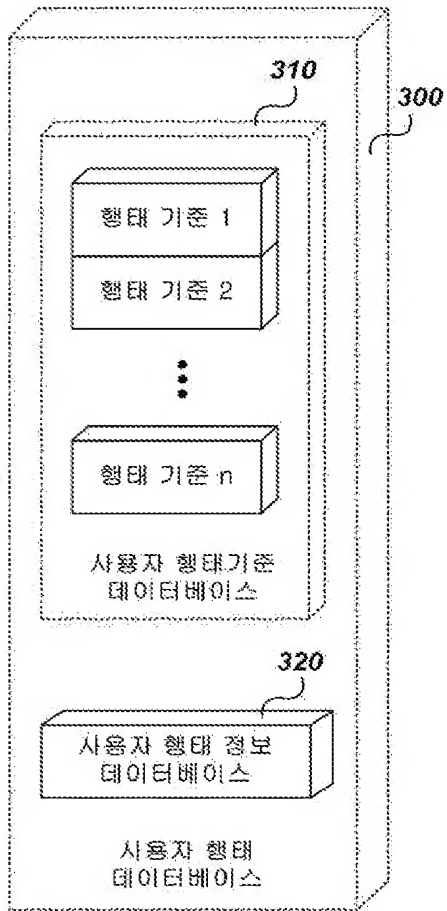
【도 1】



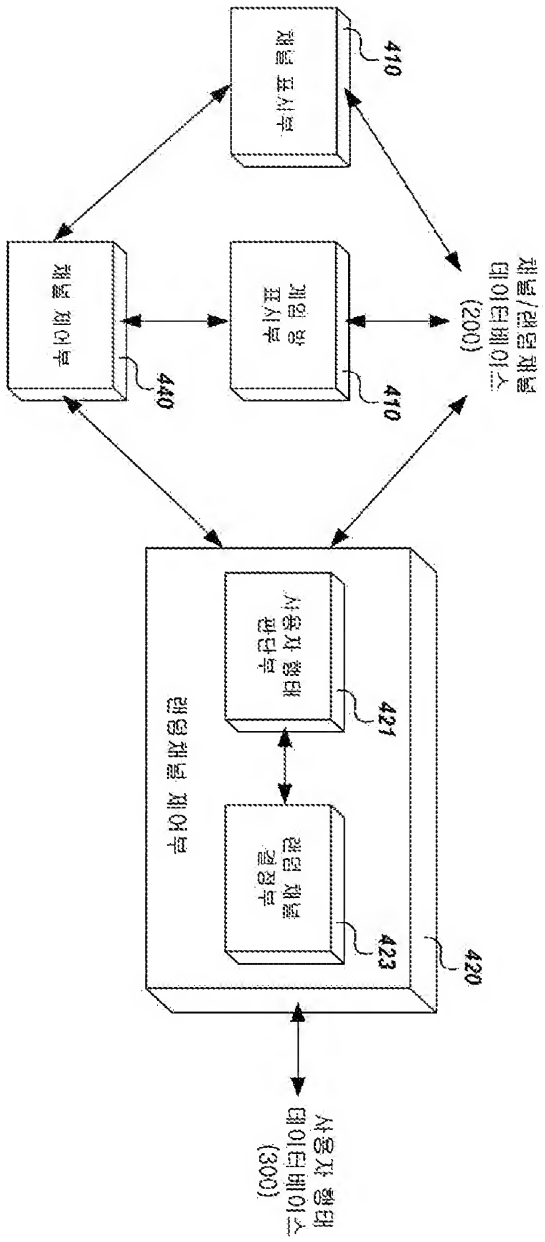
【도 2】



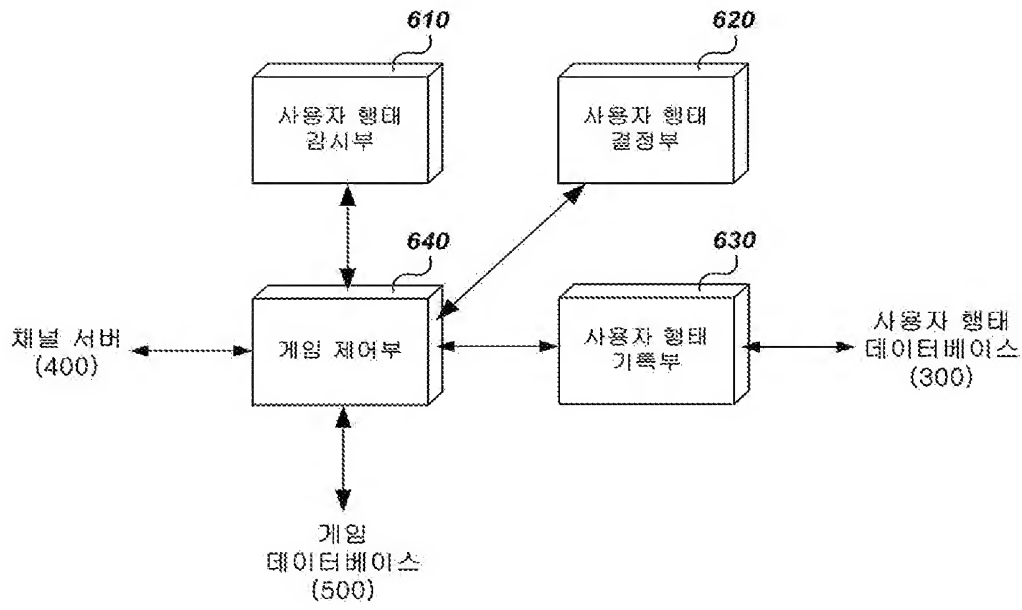
【도 3】



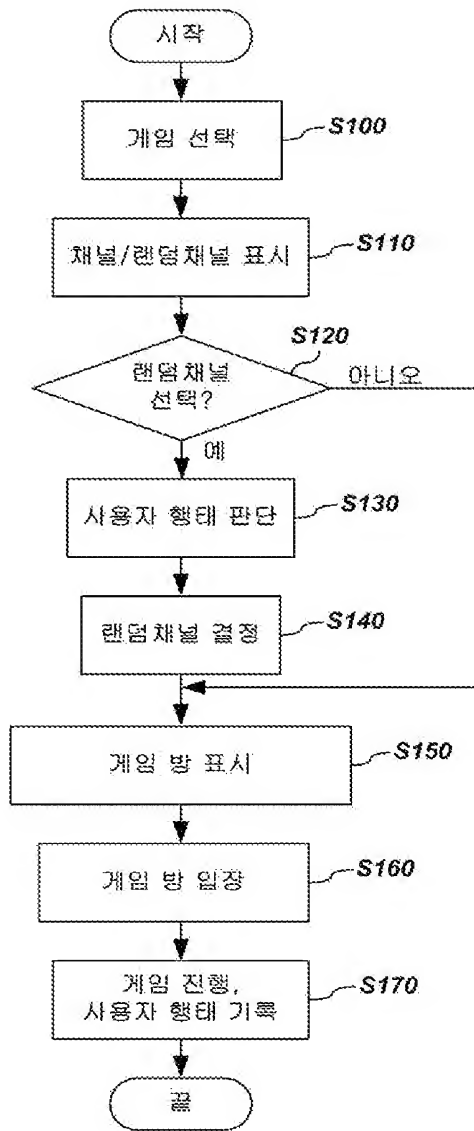
【도 4】



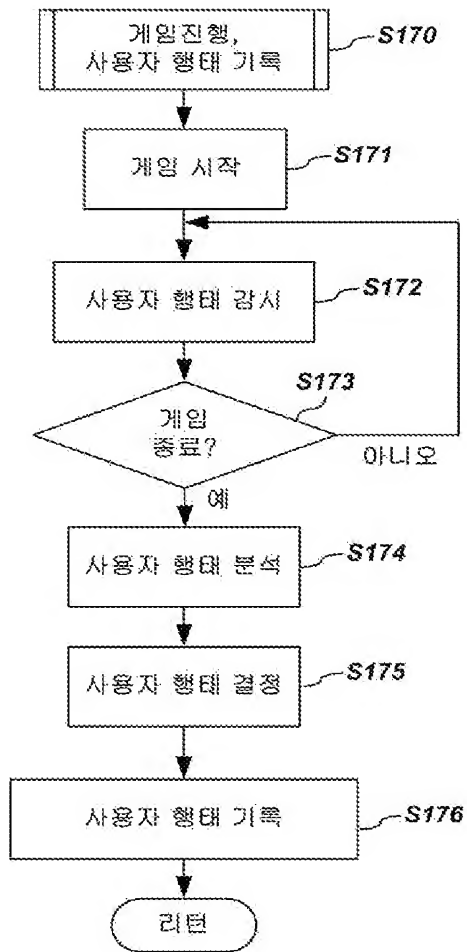
【도 5】



【도 6】



【도 7】



【도 8】

